

Uskon sankarit -leirin ohjaajan viikko



Vinko fukee Donkin kesänumeroa

Tämän viikon omistaja: _____

Jondanfo ja ohjeet

Seurakuntien kesäleirit ovat pian alkamassa. Tiedämme kokemuksesta, että joskus leiriohjelman miettiminen kaiken muun työn ohessa on haastavaa. Siksi me Donkki-lehdessä saimme idean leirivihkosta, joka voisi olla auttamassa ja helpottamassa leiriohjaajien ja isosten työtä. Haluamme tällä tavoin palvella seurakuntia siinä tärkeässä tehtävässä, jonka Jumala on meille kaikille antanut.

Kesän Donkki-lehden teemana ja siksi myös kesäleirin ja tämän leirivihkon nimenä on "Uskon sankarit". Uskon sankaruutta käsitellään raamattuhetkissä monesta eri näkökulmasta erilaisten raamatunhenkilöiden ja todellisen supersankarimme Jeesuksen kautta. Uskonpuhdistuksen juhluvuoden kunniaksi myös meidän kristittyjen uskon sankari Martti Luther on leirillä mukana muistuttamassa Raamatun tärkeydestä.

Leirivihkosta löytyy ideoita ja vinkkejä leirin järjestämiseen sekä leirien ohjaajille että isosille. Vihkossa neuvotaan, miten ohjaaja voi käyttää Donkki-lehteä ja sen sisältöä monipuolisesti sekä leiriopetuksissa että aktiviteeteissa.

Tämä leirivihko on ensimmäinen laatuaan ja siksi kuulisimme mielellämme juuri sinun palautteesi vihkosta ja sen toimivuudesta. Palautteesi on tärkeää, jotta voimme jatkossa toimittaa entistä parempaa Donkki-lehteä ja suunnitella leirivihkon mahdollisesti myös tulevana kesänä 2018. Palautteen voi antaa osoitteeseen junnutyö@donkki.net.

Uskon kautta Jeesukseen jokainen leiriläinen, isonen ja leiriohjaajakin voi olla uskon sankari. Rukoillaan yhdessä, että leiri, jolla sinä olet mukana saisi olla siunaukseksi paikkakuntasi lapsille sekä sinulle itsellesi.

Illoisia leirihetkiä toivotellen

Niina Kultalahti-Nikamaa
juniorityön vastaava

Iida Hovi
useiden leirien vetäjä



ohjelmamalli

Tämän ohjelmamallin tyyliä on vedetty Donkki-leirejä. Sitä voi muokata omaan tarkoitukseen sopivaksi, tai käyttää sellaisenaan.

Leiriaikataulu ja ohjelmarunko

1. leiripäivä

11.00 Ilmoittautuminen ja majoittuminen
12.00 Ruokailu
13.00 Leirin aloitushetki, ohjeet s. 6-7
14.30 Välipala
15.00 Raamattuhetki 1, ohjeet s. 4-5
15.30 Tutustumis- ja muita leikkejä, ohjeet s. 8-10
17.00 Päivällinen
18.00 Raamattuhetki 2, ohjeet s. 4-5
18.30 Iltaohjelma, vinkki s. 19
20.00–20.30 Iltahartaus: Raamattuhetki 3, ohjeet s. 4-5
20.30 Iltaapala
21.00 Iltatoimet ja iltalaulu
21.30 Nukkumaan

2. leiripäivä

7.45 Herätys
8.00 Aamupala
9.00 Raamattuhetki 4, ohjeet s. 4-5
10.00 Pajat, ohjeet s. 16
12.00 Ruokailu
13.00 Vesileikkejä, ohjeet s. 11 tai uintihetki
14.30 Mehu
15.00 Raamattuhetki 5, ohjeet s. 4-5
16.00 Sankarisuunnistus, ohjeet s. 10
17.00 Päivällinen
19.00 Iltaohjelma iltanuotiolla,
19.45 Makkaraa ja lettuja
20.30 Iltahartaus: rohkaisemme toisiamme, ohjeet s. 18
21.00 Iltatoimet ja iltalaulu
21.30 Nukkumaan

3. leiripäivä

7.45 Herätys
8.00 Aamupala ja siivouskilpailu
9.30 Raamattuhetki 6, ohjeet s. 4-5
10.00 Photo booth-askartelu ja leirin ryhmäkuva, ohjeet s. 18
11.00 Salainen ystävä- muffinssien koristelu, ohjeet s. 18
12.00 Ruokailu
12.45 Leirin loppujuhla, ohjeet s. 12-13
14.30 Jäätelöhetki ja kotiinlähtö



Raamattuhetket ja hartaudet

1. Alkulaulu tai leikki.
2. Ohjaaja lukee Donkki-lehden tarinan leiriläisten lepäillessä tyynyllä. Tarina on opetusta edeltävällä aikeella.
3. Leiriläisille jaetaan omat Donkki-lehdet.
4. Ohjaaja lukee johdantotekstin.
5. Leiriläiset lukevat Raamatun tekstin yhteen ääneen.
6. Pohditaan teemaa yhdessä kysymysten avulla.
7. Ohjaaja pitää lyhyen yhteenvedon opetustekstin pohjalta.
8. Ohjaaja johtaa rukoukseen tai rukoillaan yhteen ääneen.
9. Leiriläiset tekevät tehtäväaukeaman tehtävää yksin tai porukalla.

4. Ohjaaja lukee johdantotekstin.

5. Leiriläiset lukevat Raamatun tekstin yhteen ääneen.

6. Pohditaan teemaa yhdessä kysymysten avulla.



7. Ohjaaja pitää lyhyen yhteenvedon opetustekstin pohjalta.

8. Ohjaaja johtaa rukoukseen tai rukoillaan yhteen ääneen.

Raamattuhetkien lisäkysymyksiä

Donkin sivu 10-11

1. Mitä sellaisia asioita elämässämme on, jotka saavat meidät epäilemään Jumalan hyvyyttä meitä kohtaan?
2. Millaiseen Jumalaan Aabraham uskoi? Keksikää ainakin kolme ominaisuutta.
3. Aabraham luotti kaiken epävarmuuden keskellä Jumalan hyviin lupauksiin. Voiko sinä luottaa? Miksi, miksi et?
4. Etsikää yhdessä Raamatusta jokin Jumalan hyvä lupaus. (5. Moos.31:8, Joos.1:9, 1. Joh.2:2)

Donkin sivu 16-17

1. Millaisessa tilanteessa sinä olet rukoillut?
2. Mitä asioita voimme rukoilla?
3. Millaisien asioiden puolesta sinä haluaisit tänään rukoilla? (rukoilkaa yhdessä)

Donkin sivu 22-23

1. Kenen todellinen uskon sankari uskoo? Miksi?
2. Minkä tärkeän todellisen sankarin tehtävän Jeesus on antanut meille?
3. Mistä saan voimaa rakastaa ja palvella toisia? (1. Joh.4:19)
4. Tee jokin pieni sankaritko tänään jollekin leirikaverillesi. (Hymyile ystävällisesti, sano jotain rohkaisevaa tai kirjoita pieni rohkaiseva viesti.)

Donkin sivu 28-29

1. Mikä on Raamatun tärkein viesti?
2. Miksi Raamatun lukeminen on tärkeää?
3. Kenet opimme tuntemaan Raamatusta lukemalla?
4. Keksi itsellesi sopiva tapa lukea Raamatusta ja ala myös toteuttaa sitä.

Donkin sivu 34-35

1. Miksi opetuslasten ja erityisesti Tuomaksen oli vaikea uskoa, että Jeesus on noussut kuolleista? Uskotko sinä? Miksi, miksi et?
2. Mitä sinulle merkitsee se, että Jumala rakastaa sinua epäilyksistäsi huolimatta?
3. Kirjoita Jumalalle viesti, jossa kerrot Hänelle, mitkä asiat sinua epäilyttävät. (Rukoilkaa yhdessä tämän kerran rukous. Kerro lapsille, että he voivat tulla juttelemaan näistä asioista.)

Donkin sivu 40-41

1. Miksi Jeesus on todellinen supersankari?
2. Miten saamme synnit anteeksi?
3. Usko on Jumalan lahja. Haluaisitko pyytää tätä lahjaa itsellesi? (Rukoillaan yhdessä tämän kerran rukous.)

Leirin aloitushefki

Leirin alkaessa ilmassa on jännitystä ja odotusta. Donkin tallista -aukeama suuntaa ajatukset sankaruuteen.

1. Lue Donkin tallista-aukeama johdannoksi leirin teemaan.

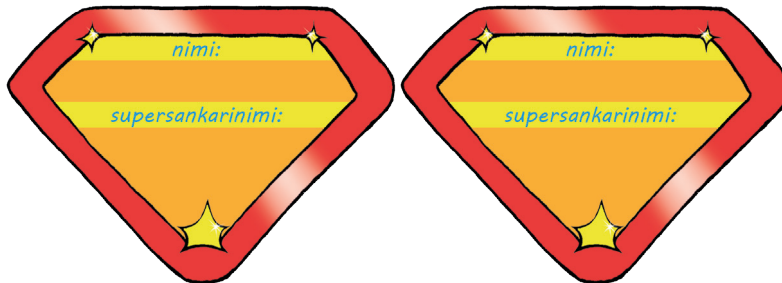


2. Leikatkaa Donkin nimikyltti omista lehdistänne ja liimatkkaa se pahville. Kirjoittakaa oma nimi ja itse keksimä supersankarinimi nimikylttiin. Kiinnittäkää nimikyltti hakaneulalla vaatteisiin tai ripustakaa se ryörrillä kaulaan.

3. Leikkikää tutustumisleikkejä. Tehkää aluksi tutustumiskierros, jossa jokainen leiriläinen vuorollaan saa kertoa oman nimensä ja oman supersankarinimensä esimerkiksi: "Moi, mä oon lida eli Power Girl". Muut vastaavat: "Moi lida Power Girl". Lisää tutustumisleikkejä löytyy sivulta 8.

4. Keksikää yhdessä leirin säännöt ja kirjoittakaa ne isolle paperille tai taululle. Jokainen leiriläinen sitoutuu sääntöihin laittamalla nimensä sääntöpaperiin.

Nimilapun voi joko leikata tai kopioida ja liimata pahville. Tai keksiä itse oman.



Meidän leirin säännöt:

Päätetään yhdessä leiriläisten kanssa leirin säännöt.

- 1.
- 2.
- 3.
- (4.)
- (5.)

Tutustumisleikit

1. Supersankarit kohtaavat

Kaikille lapsille jaetaan kertakäyttölautaseen piirretty kellotaulu ja kynä. Lapset lähtevät kellotaulujensa kanssa liikkumaan sovitussa tilassa ja kohtaamaan toisiaan. Tarkoituksena on sopia tapaamisaikoja toisten kanssa. Jokaiselle tasatunnille sovitaan tapaaminen jonkun toisen leiriläisen kanssa.

Kun kaikki tapaamiset on sovittu, lapsi saa istua omalle paikalleen. Kun kaikki istuvat, ohjaaja huutaa jonkin kellonajan: kello lyö esimerkiksi yhdeksän. Jokainen lapsi katsoo omasta kellostaan kenen kanssa on sopinut tapaamisen kello yhdeksäksi ja menee tämän henkilön luo. Kun kaikki ovat löytäneet parinsa, ohjaaja antaa tehtävän, joka tehdään yhdessä parin kanssa. Tässä muutama esimerkkitehtävä:

1. Jumala on luonut meille viisi sormea. Kerro kaverille viisi asiaa, mistä tahdot tänään kiittää.
2. Kehu parillesi jotakin täällä olevaa toista henkilöä.
3. Pitäkää toisiaanne kiinni oikeilla käsillä ja yrittäkää samalla vasemmallä kädellä läpsäistä toisen pohjetta viisi kertaa.
4. Piirtäkää kellotaulujenne taakse oman kämmenen kuva. Keksikää jokaiseen sormeen yksi asia, joka teitä yhdistää: esim. olemme suomalaisia, tykkäämme pizzasta, asumme omakotitalossa, uskomme Jeesukseen jne.
5. Ohjaaja jakaa jokaiselle parille esimerkiksi 50 kpl kertakäyttömukeja tai vaihtoehtoisesti spagetteja ja viinirypäleitä. Sen jälkeen hän antaa ohjeen: Rakentaa minuutissa kertakäyttömukeista tai viinirypäleistä ja spageteista niin korkea torni kuin mahdollista.
6. Seisokaa käsiyryssä selät vastakkain. Yrittäkää tässä asennossa istua alas ja nousta takaisin ylös mahdollisimman nopeasti.

2. Sankari, johon tutustuin ensin

Jokainen leiriläinen kävelee sen leiriläisen luo, johon on tutustunut ensimmäisenä (jonka tuntee jo entuudestaan tai jonka kanssa kohtasi ensimmäisenä tullessaan leirille) ja laittaa käteensä hänen olkapäälle. Lopuksi jokainen kertoo, missä tilanteessa on tutustunut kyseiseen henkilöön. Tämä leikki antaa ohjaajalle tärkeää tietoa lapsiryhmästä. (Leikkiä voi jatkaa erilaisilla ohjeilla esimerkiksi ”Mene laskemaan kätesi sen leiriläisen olkapäälle, joka on samassa koulussa / jota et vielä tunne...”)

3. Minä tykkään

Ohjaaja jakaa kullekin lapselle kolme lappua ja kynän. Lapset kirjoittavat jokaiseen lappuun jonkin asian, josta he tykkäävät (ohjaaja voi tehdä lappuja valmiiksi). Laput laitetaan koriin. Kun kaikki laput ovat korissa, kukin lapsi saa ottaa sieltä kolme eri lappua. Sen jälkeen lapset lähtevät liikkumaan sovitussa tilassa kolmen uuden lappunsa kanssa tarkoituksenaan saada vaihdettua lappunsa sellaisiksi, jotka sopivat häneen. Aina, kun kohdataan joku leirikaveri, kerrotaan oma nimi ja annetaan hänelle joku lapuista, jota ei itse halua pitää. Kun lapsi on saanut kolme itseään kuvaavaa lappua, hän menee istumaan omalle paikalleen. Kun kaikki istuvat, jokainen sanoo oman nimensä ja lukee vuorollaan omat lappunsa.

4. Sankarin viitta

Lapset jaetaan kahteen ryhmään. Ohjaajat pitävät sankarin viittaa (vilttiä tai kangasta) kahden lapsiryhmän välissä. Kumpikin ryhmä valitsee keskuudestaan yhden lapsen. Nämä kaksi asettuvat kasvokkain sankarin viitan eteen, kuitenkin vielä näkemättä toisiaan (koska viltti on välissä).

Ohjaajat sanovat ”1,2,3 nyt” ja laskevat viltin alas. Se lapsista, joka ensin huutaa edessään olevan lapsen nimen, saa tämän lapsen omaan joukkueeseensa. Leikkiä jatketaan aina uusia lapsipareja valiten. Se joukkue voittaa, jolla on leikin loputtua enemmän lapsia joukkueessaan.

5. Bongaa uskon sankari-bingo

Jokaiselle leiriläiselle jaetaan bingoruudukko (4x4 tai lapsiryhmän ollessa hyvin pieni 3x3) ja kynä. Leiriläiset pyytävät toisia leiriläisiä kirjoittamaan nimensä omaan bingoruudukkoonsa kunnes jokaisessa ruudussa on eri leiriläisen nimi. Kun ruudukko on valmis, istutetaan omalle paikalle.

Kun kaikki ovat valmiina, ohjaaja alkaa huutaa leiriläisten nimiä nimilistalta sattumanvaraisessa järjestyksessä ja vetää yli huutamansa nimen. Se leiriläisistä, joka saa täyden pysty, vaaka tai vinorivin, saa tulla hakemaan ohjaajalta palkinnon.



Muut leikit

Sankarin huivi

Leiriläiset jaetaan samankokoisiin 3-4 henkilön ryhmiin. Jokainen ryhmä tekee oman jonon. Ohjaaja seisoo noin 15 m päässä jonojen edessä. Hänellä on kädessään huiveja. Ohjaaja huutaa numeron 1-4. Ohjaajan huutaessa numeron ”yksi”, jokaisesta joukkueesta lähtee yksi henkilö yhdellä jalalla hyppien hakemaan huivia ohjaajan kädestä.

Ohjaajan huutaessa ”kaksi” jokaisesta joukkueesta lähtee kaksi henkilöä tavoittelemaan huivia, toinen toista reppuselässä kantaen. Ohjaajan huutaessa kolme, kaksi lasta jokaisesta joukkueesta tekee kuninkaan tuolin ja kolmas istuu siihen kuninkaaksi. Näin kuningasta kantaen he lähtevät tavoittelemaan huivia. Vain kuningas saa ottaa huivin. Ohjaajan huutaessa neljä, neljä joukkueen jäsentä lähtee käsi kädessä juosten hakemaan huivia. Jonon ensimmäisen tehtävänä on ryöstää huivi ohjaajan kädestä. (ohjaajan on hyvä leikin kuluessa varmistaa, että jokainen ryhmä saa ainakin yhden huivin lisäämällä ryöstettävien huivien määrää) Jollain kierroksella ohjaajalla voi olla kädessään vain yksi huivi ja jollain viisi.

Leikin voittoa se joukkue, jolla leikin loputtua on eniten sankarin huiveja.

Ilosanoma leviää

Samalla tavoin kuin ilosanoma Jeesuksesta leviää ihmiseltä toiselle, samoin joukkueiden tehtävänä on siirtää pallo joukkueelta toiselle.

Leiriläiset jaetaan kahteen tai kolmeen ryhmään. Jokaiselle leiriläiselle jaetaan puoliiksi halkaistu wc- tai talouspaperirullan pahvinen keskus kouruksi. Kunkin ryhmän ensimmäisille annetaan pingispallo. Pallo on tarkoitus siirtää jonon ensimmäiseltä viimeiselle vierittämällä ja siirtämällä pallo kourusta toiseen mahdollisimman nopeasti.

Frisbeegolf

Jokainen lapsi saa tehdä oman frisbeen: Leikataan kahdesta isosta paperilautasesta keskusta pois. Lautaset kiinnitetään nitojalla vastakkain toisiinsa. Halutessa frisbeen voi koristella. Isoiset voivat olla puettuina uskonsankareiksi. Leiriläiset kiertävät frisbeensä kanssa uskonsankarin luota toisen luo ja tekevät isosen etukäteen miettimän tehtävän frisbeellään. (Esimerkiksi fresbeen heittäminen isosen käsistä muodostaman aukon läpi.)

Sankarisuunnistus

Leiriläiset jakautuvat pareiksi. Jokaiselle parille jaetaan vastauslappu. Ohjaajalla on leirikeskusten pohjapiirustus tai piha-alueen kartta, johon on merkitty 10 rastia. Kunkin pari saa vuorollaan tulla ohjaajan luo. Ohjaaja näyttää heille pohjapiirrokselta tai jonkin rastin ja pari lähtee etsimään ko. paikasta kuvan jostain uskonsankarista. (Kuvat voi leikata Donkki-lehden raamattuaukeamilta, sivulta 8.) Uskonsankarikuvan taakse on liimattu kirjain, tavu tai sana, jonka lapset merkitsevät vastauslappuunsa ja palaavat ohjaajan luo hakemaan seuraavaa rastia. Käytyään kaikilla rasteilla ja koottuaan kaikki kirjaimet, tavut tai sanat, parien tehtävänä on koota kirjaimista, tavuista ja sanoista teemaan liittyvä lause esimerkiksi Jee-suk-sen kans-sa mä oon san-ka-ri.

Vesileikit

1. Vedenkantoviesti

Tarvikkeet 2 ämpäriä ja yksi pesusieni/ryhmä

Leiriläiset jaetaan samansuuruisiin 4-5 hengen ryhmiin. Ryhmät asettuvat jonoihin tyhjiin ämpäreidensä viereen. Noin 20 metrin päässä on kunkin ryhmän toinen ämpäri, joka on täytetty vedellä. Jonojen ensimmäiset lähtevät pesusienen kanssa hakemaan vettä täydestä ämpäristä tyhjään. Kisan voittoa se ryhmä, joka saa eniten vettä kuljetetuksi annetussa ajassa.

2. Vesipajatos

Tarvikkeet: vesiämpäri, johon upotettu juomalasi sekä kolikoita

Leiriläiset jaetaan 4-5 hengen ryhmiin. Ryhmät asettuvat vedellä täytettyjen ämpäreidensä ympärille. Jokainen ryhmän jäsen pudottaa vuorotellen kolikot veteen yrittäen saada osuvia ämpäriin pohjalle upotettuun vesilasiin. Se ryhmä, joka saa eniten rahoja vesilasiin, voittaa pelin.

3. Vedenkantoviesti 2

Tarvikkeet: Iso juomapullo, vettä täynnä oleva ämpäri ja kertakäyttömuki

Leiriläiset jaetaan 4-5 hengen ryhmiin. Ryhmät asettuvat jonoihin täysien ämpäreidensä viereen. Jokainen ryhmän jäsen kuljettaa vuorotellen mukissa vettä isoon juomapulloon. Se ryhmä, jonka pullo on ensin täysi voittaa pelin.

4. Vesisota

Tarvikkeet: Kertakäyttömuki jokaiselle

Lapset saavat hakea omilla mukeillaan vettä ämpäreistä ja heittää toistensa niskaan. Jos käytössä on vesipysyviä, myös niillä voidaan ampua toisia leiriläisiä tai vaihtoehtoisesti isosia.

VAATTEIDEN VAIHTO!



Suuri noppapeli – ryhmäleikki

Leiriläiset jaetaan 3-5 henkilön ryhmiin. Jokaisella ryhmällä on oma noppa (mielellään isokokoinen), kynä ja paperia. Jokaisella ryhmällä on myös oma tuomari esimerkiksi isonen. Jokaisella tuomarilla voi olla tuomaroitavanaan 1-3 ryhmää. Ohjaajan huutaessa hep, joukkueet heittävät noppaa. Silmäluvun selvittyä yksi ryhmäläisistä juoksee tehtäväseinälle, johon on kiinnitetty sekalaisessa järjestyksessä 50 erilaista tehtävää (katso seuraava aukeama tai www.donkki.net/leiriopas). Leiriläinen etsii nopan silmälukua vastaavan tehtävän, lukee tehtävän tarkasti, palaa ryhmänsä luo ja kertoo tehtävän. Yhdessä ryhmäläiset miettivät, mikä on oikea vastaus tai miten tehtävän voi toteuttaa. Sen jälkeen ryhmä kertoo numeronsa tuomarille ja toteuttaa tehtävänsä. (Tuomarilla on numeroitu lista tehtävistä) Tuomarin hyväksyttyä suorituksen ryhmä heittää noppaa uudelleen ja laskee yhteen edellisen silmäluvun ja uuden silmäluvun. Sen jälkeen he edelliseen tapaan käyvät lukemassa ja tekevät toisen tehtävän jne.

Kun silmälukujen yhteissummaksi tulee 45–50 on tehtävänä maalitehtävä. Kaikissa maalitehtävissä on sama ohje mennä ”juhlatilaan”. Tila on koristeltu kauniiksi, leiriläisten pajoissa tekemä käsitöitä ja piirustuksia on aseteltu esille, juhlapöytä on katettuna (myös salainen ystävä -muffinssit ovat pöydässä) ja ohjaaja tai isonen ottamassa vastaan. Huoneessa voi olla myös patjoja joiden päällä voi löhöillä odotella toisia ryhmiä. Kun kaikki ryhmät ovat maalissa, loppujuhla voi alkaa.

Alkulaulu

Lauletaan leirin tunnuslaulu tai joku muu laulu.

Tietokilpailu

Tehdään Donkki-lehden sivulla 44 oleva tietokilpailu yhdessä: Ohjaaja lukee kysymyksen, leiriläiset vastaavat omiin lehtiinsä. Lopuksi käydään yhdessä läpi oikeat vastaukset. Tietokilpailua voi laajentaa kysymällä lisäkysymyksiä leiriin liittyen tai hauskoja kompakysymyksiä. (Minkä niminen on Kiinan laiskin mies? Hui Lai Lee. Mikä liisi kadulla seisoo? poliisi jne.)



Uskon sankarit pantomiimina

Kerrataan kaikki uskonsankarit vielä pantomiimtehtävän avulla: Ohjaaja on kirjoittanut kuhunkin uskon sankariin liittyvän tehtävän lapulle. Laput on laitettu koriin. Joku leiriläisistä ottaa korista yhden lapun ja esittää toisille lapussa mainitun tehtävän. Muut arvaavat, kuka uskonsankareista on kyseessä.

Tehtävähdotuksia, jos lapset ei keksi itse: 1. Kulje sauvaasi nojaten tämän huoneen ympäri (Aabraham) 2. Asetu lattialle polvillesi rukoilemaan (Daniel) 3. Esitä enkeliä (Gideon) 4. Istu arvokkaasti tuolille ja esitä kuningasta, joka kuuntelee kirjakäärön lukemista. (Josia) 5. Seiso suu auki hämmästyneen näköisenä (Tuomas) 6. Istu pöydän ääreen ja kirjoita jotain. Ole sitten lukevina jotain, mieltä hetki ja kirjoita uudelleen. (Luther)

Yhteisleikki

Leikitään yhdessä jokin leiriläisten toiveleikki tai vaihtoehtoisesti jokin sellainen sivulta 8-10 löytyvä leikki, jota ei vielä ole leikitty.

Leiritunnelmien fiilistely

Ohjaaja haastattelee muutamia vapaaehtoisia leiriläisiä ja isosia: Mikä oli parasta tällä leirillä? Mitä sinun pajassasi tehtiin? Mitä opit Jumalasta ja Jeesuksesta? Kuka Raamatun uskonsankareista muistuttaa eniten sinua? Miksi? Miten sinä voisit osoittaa uskon sankaruutta kotona, koulussa, harrastuksissa?

Mikäli leiriltä on otettu valokuvia esimerkiksi photo booth -askartelun yhteydessä, katsotaan ne. Katsotaan myös leiriläisten elokuvapajassa tekemä elokuva. (Mikäli elokuvapaja järjestettiin.)

Juhlapöytä

Jokainen leiriläinen siirtyy juhlapöytänsä, sille paikalle, jossa heidän nimellään varustettu salainen ystävä -muffinssi on (katso sivu 18). Yhteinen herkkuhuetti voi alkaa.

Leirin lopetus

Lopuksi kaikki leiriläiset, ohjaajat ja isokset asettuvat piiriin ja lausuvat yhteen ääneen Herran siunauksen ja/tai laulavat tutun virren Tule kanssani Herra Jeesus. Jokainen leiriläinen saa kotiin lähtiessään Rohkaisemme toisiamme-iltahartaudessa tehdyt ja ohjaajien täydentämät kortit.

Tehfävät loppujuhlan suureen noppapeliin

1. Riisukaa sukkanne ja laittakaa ne takaisin jalkaanne.
2. Huutakaa oma nimenne kolme kertaa kovaan ääneen.
3. Menkää yhdessä nelinkontin lattialle, leikkikää lehmia ja ammuksaa.
4. Mikä kana ei muni? Miettikää vastaus ja kertokaa se tuomarille.
5. Laulakaa jokin tuttu laulu hyvin hiljaa.
6. Järjestäytykää pituusjärjestykseen ja kulkekaa kyykyssä salin ympäri.
7. Keksikää kuusi s-kirjaimella alkavaa eläintä.
8. Menkää jonoon iän mukaan siten, että nuorin on ensimmäisenä. Kävelkää sen jälkeen takaperin ovelle ja takaisin.
9. Laskekaa, mikä on ryhmänne yhteenlaskettu ikä.
10. Kirjoittakaa vastaus kysymykseen, miksi Jeesus kuoli.
11. Juoskaa käsikädessä salin ympäri.
12. Kirjoittakaa paperille leirillä mainittujen Raamatun sankareiden nimet.
13. Lyökää käsiä polviin ja yhteen niin nopeasti kuin pystytte 20 kertaa.
14. Sanokaa pelin tuomarille yhteen ääneen: Hyvää päivää herra/rouva tuomari!
15. Tehkää 20 haara-perushyppyä.
16. Laskekaa yhteen ääneen kymmeneen.
17. Kirjoittakaa paperille kaikkien ryhmäläistenne nimet takaperin.
18. Kirjoittakaa yhdessä lyhyt rukous tähän leiriin liittyen.
19. Tehkää ryhmässä yhteensä 30 punnerrusta.
20. Kätkelkää kaikkia ryhmän jäseniä laittamalla käsi oman polven alta.
21. Selvittäkää jokaisen paikalla olevan aikuisen ja isosen lempiruuat ja kirjoittakaa ne lapulle.
22. Kirjoittakaa runo, joka pitää sisällään sanat parasta, Jeesus ja kesä.
23. Järjestä seuraavat tavut oikeaan järjestykseen: HU, RI, KAR, MEE niin saat sen selville, kenet Saku, Ruut ja Donkki tapasivat asuntoautomatkalla järven rannalla.
24. Keksikää miten aiotte tuulettaa, jos voitatte pelin. Näyttäkää se pelinjohtajalle.
25. Laulakaa yhteen ääneen leirin ruokalaulu.
26. Millainen ilme Tuomaalla mahtoi olla, kun hän näki ylös nousseen Jeesuksen. Esittäkää.
27. Mille kielelle Luther käänsi Raamatun? Miksi hän teki sen?
28. Sanokaa isoselle kuusi kertaa niin nopeasti kuin ehditte: "vesihiisi sihi siississä"
29. Tehkää itsestänne patsas ja antakaa sille nimi. Esitelkää patsas ohjaajalle.

30. Pyörikää itsenne ympäri 10 kertaa.
31. Missä maissa ryhmänne on matkustanut?
32. Miksi Raamattu on tärkeä kirja? Kirjoittakaa ainakin kaksi asiaa.
33. Kerätkää kuuden eri ihmisen nimikirjoitus.
34. Keksikää 3 sanaa, joissa käytätte AABRAHAM-sanan kirjaimia. (kaikkien kirjainten ei tarvitse sisältyä sanaan)
35. Keksikää 10 J-kirjaimella alkavaa etunimeä.
36. Muodostakaa ryhmästänne kuvio, jossa maassa on 3 jalkaa ja 6 kättä.
37. Millainen on mielestänne todellinen sankari? Keksikää neljä ominaisuutta.
38. Yrittäkää saada isosenne nauramaan. Kutittaa tai koskea ei saa.
39. Ketkä leirillämme mainitut kolme raamatunsankaria saat järjestämällä seuraavat tavut oikeaan järjestykseen: EL, SI, A, GI, JO, ON, DA, DE, NI.
40. Kertokaa jollekin isoselle tai ohjaajalle, kuinka paljon kello juuri nyt on.
41. Kirjoittakaa paperille seitsemän eri Raamatunhenkilön nimet
42. Käykää lattialle makaamaan ja tehkää kymmenen valitsemaanne uintiliikettä yhtä aikaa.
43. Halatkaa toisianne.
44. Keksikää jokainen oma hauska ilme tai irvistys. Esittäkää toisillenne.
45. -50. Hienoa olette maalissa! Menkää sovittuun paikkaan odottamaan loppujuhlan alkua.



Leirille tullessaan tai myöhemmin sopivana ajankohtana kukin leiriläinen saa valita pajan, johon haluaa osallistua. Leiriläisten määrästä riippuen toteutetaan 2-4 erilaista pajaa. Seuraavassa muutama erilainen pajavaihtoehto.

Kokkauspaja

Kokkauspajalaiset tekevät 3-4 leiriläisen ryhmässä Donkki-lehden s. 46 ohjeiden mukaan Donkin suklaanamiksejä ja banaaniassia. Lisäksi kokkauspajassa leivotaan Salainen ystävä -muffinssit.

Muffinssiohje: Mittaa kaikki ainekset (2 munaa, 1,5 dl sokeria, 125 g pehmeää margariinia, 1 3/4 dl jauhoja, 1 tl leivinjauhetta, 1 tl vaniljasokeria) kulhoon, ja vatkaa niin kauan, että seos on kuohkeaa. Jaa taikina muffinssivuokiin ja paista uunin keskiosassa 18-20 minuuttia. Jokainen leiriläinen saa koristella yhden muffinssin salaiselle ystävänsä myöhemmin leirin aikana. Kokkauspajassa tehdyt leivonnaiset syödään yhdessä leirin loppujuhlassa.

Sporttipaja

Sporttipajan alussa kierretään 2-3 leiriläisen ryhmässä supersankarirata. Sen jälkeen tehdään sitä, mistä leiriläiset tykkäävät esimerkiksi pelata jalkapalloa tai lipun ryöstöä.

Ehdotuksia supersankariradan tehtäviksi:

- Hämähäkkimiehen verkon läpäisy (Köysistä rakennettu "hämähäkin seitti" kahden puun välissä, jonka läpi kuljetaan.)
- Tarzanin joenlylytys liaanilla (Puusta roikkuvan köyden avulla ylitetään mattoja.)
- Robin Hoodin tarkkuusammunta (Pehmopallopöydällä tarratauluun ampuminen.)
- Kapteeni Amerikan kilvenheitto (Fresbeen tarkkuusheitto esimerkiksi limsapulloihin.)
- Teräs mies siirtää kryptoniittia (Kananmunan siirtäminen lusikassa varoen esteiden yli ja ali paikasta toiseen. Kananmunaan ei saa koskea käsin.)
- Batmanin voimatesti (Testataan, kuka on ryhmän voimamies ja jaksaa kannatella pispimpään suorilla käsillä limpparipulloja.)
- Radan lopuksi juodaan lasilliset colaa, mehua tai muuta juomaa.

Elokuvapaja

Elokuvapajassa tehdään yhdessä sankarielokuva seuraavan aikataulun mukaisesti : Käydään läpi juonirakennetta 15 minuuttia, suunnitellaan elokuvan juoni 30 minuutissa, lopuksi harjoitellaan, esitetään ja kuvataan.

Draaman kaareen voit tutustua osoitteessa: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/puolivali.jsp>. Samalta sivustolta voi saada muitakin hyviä vinkkejä videoiden tekemiseen.



Askartelupaja

Askartelupajaan osallistujat saavat valita muutamasta eri vaihtoehdosta mieleisensä työn:

- Sadeputkisoitin, jonka ohjeet ovat Donkki-lehden sivulla 53.
- Avaimenperän huovutus: eri muotoisia piparkakkumuotteja, eri väreistä huovutusvilla, huovutusneuloja, superlonia alustaksi ja avainrenkaita. Neulahuovutusohjeita löytyy netistä useilta käsityö- ja askartelusivuilta.
- Kukkaruukun koristelu ja siementen istutus ruukkuun: tarvikkeet punasavisia kukkaruukkuja, eri värisiä askartelumaaleja, eri paksuisia siveltimiä, koristenauhaa, ei-vesiliukoista liimaa, saksia, multaa ja siemeniä.
- Uskonsankarin superfood -purkki (eli mannalappupurkki) Purkin voisi koristella Uskonsankari / Supe hero -teemalla ja sitten sinne voisi leikata auki kirjoitettuja rohkaisevia raamatunjakeita. "Evankeiumi on Jumalan voima"

Sinun hyvytesi ja rakkautesi ympäröi minut kaikkina elämäni päivinä, ja minä saan asua Herran huoneessa päivieni loppuun asti. Ps. 23:6

Hän vie minut vihreille niityille, hän johtaa minut vetten ääreen, siellä saan levätä. Ps. 23:2

Minä luotan sinun armoosi, saan iloita sinun avustasi. Ps. 13:6

Hän lievittää siipensä ylleni, ja sinä olet turvassa niiden alla. Ps. 91:4

"Sinä, Herra, olet linnani ja turvapaikkani. Jumalani, sinuun minä tuuraan." Ps. 91:1-2

Joka aamu Herran armo on uusi. Val. 3:23

Minä laulan kiitosta Herralle, hän pitää minusta huolen. Ps. 13:6

Herra on minun väkeni ja voimani, hän pelasti minut. Hän on minun Jumalani, häntä minä ylistän. 2. Moos. 15:2

Minä lähetän enkelin kulkemaan sinun edelläsi, suojelemaan sinua matkalla ja viemään sinut siihen paikkaan, jonka olen sinulle varannut. 2 Moos. 23:20

Hän on meitä lähellä aina, kun me häntä rukoilemme. 5 Moos. 4:7

Herra itse kulkee sinun edelläsi. Hän on sinun kanssasi, hän ei jätä sinua yksin eikä hylkää sinua. Älä lannistu, älä pelkää. 5 Moos. 31:8

Sinun turvasi on ikiaikojen Jumala, sinua kantavat ikuiset käsiävät. 5 Moos. 33:29

Ole rohkea ja luja, älä pelkää äläkä lannistu. Herra, sinun Jumalasi, on sinun kanssasi kaikilla teilläsi. Joos. 1:9

Herra ei katso kuten ihminen. Ihminen katsoo ulkoisuutta, mutta Herra näkee sydämeeni. 1 Sam. 16:7

Silloin huusin häädässäni Herraa, minä kutsuin apuun Jumalaani. Ääneni kantautui hänen temppeliinsä, ja hän kuuli minun huutoni. 2 Sam. 22:7

Korkeudesta hän ojensi käntensä ja tarttui minuun, hän veti minut ylös syivistä vesistä. 2 Sam. 22:17

Kuin kilpi hän suojaa niitä, jotka hakevat hänestä turvaa. 2 Sam. 22:31

Sinä, Herra, olet lamppuni. Sinä tuot pimeyteeni valon. 2 Sam. 22:29

Minä olen kuullut rukouksesi, olen nähnyt kyöneleesi. 2 Kun. 20:5

Herra, sinä voit auttaa yhtä hyvin heikkoja kuin väkeviäkin.auta nyt meitä, Herra, meidän Jumalamme! Sinuun me turvaudumme. 2 Aik. 14:11

'Ole rohkea ja luja, älä pelkää äläkä lannistu. Herra, sinun Jumalasi, on sinun kanssasi kaikilla teilläsi.' Joos. 1:9

Kun pelko minut valttaa, minä turvaudun sinuun. Ps. 56:3

Jumalaan minä luotan, en pelkää mitään. Ps. 56:11

Minä olen ihme, suuri ihme, ja kiitän sinua siitä. Ps. 139:14

Muffinssi salaiselle ystävälle

Jokainen leiriläinen askartelee hammastikun päähän sydämen, johon kirjoittaa oman nimensä. Hammastikut kootaan koriin. Sen jälkeen jokainen leiriläinen ottaa korista muun kuin oman tikkunsa.

Se leiriläinen, jonka nimi tikussa on, on hänen salainen ystävänsä. Kokkauspajassa on tehty valmiiksi muffinseja. Jokainen leiriläinen saa koristella muffinssin sille leiriläiselle, jonka sai salaiseksi ystäväkseen. Muffinssien koristelua varten tarvitaan ranskalaisia pastilleja, erivärisiä täytelakuja, strösseliä ym. koristeita sekä sokerikuorrutetta koristeiden kiinnittämistä varten.

Jokainen leiriläinen vie valmiin muffinssin sovittuun paikkaan ja kiinnittää salassa nimitikun muffinssin päälle. Muffinssit syödään leirin päätösjuhlissa.

Iltahartaus: Rohkaisemme toisiamme

Leiriläiset jaetaan 3-5 hengen ryhmiin. Ryhmille jaetaan pino erilaisia Donkki- tai muista lehdistä leikattuja rohkaisevia kuvia, tekstejä ja sanoja. Hiljaisuuden vallitessa jokainen saa valita oman ryhmänsä toisille jäsenille sopivan kuvan, sanan tai tekstin ja antaa sen hänelle. Kukin leiriläinen liimaa saamansa kuvat, sanat ja tekstit esimerkiksi isolle korttipohjalle (A4). Lopuksi rukoillaan yhdessä. Leirin ohjaajat ja isokset keräävät kortit ja kirjoittavat jokaisen leiriläisen korttiin vielä ennen leirin loppumista jotain rohkaisevaa ja positiivista. Kortit annetaan leiriläisille leirin loppujuhlassa.

Photo Booth-askartelu

Jokainen leiriläinen saa askarrella itselleen raamatulliseen tai superman - teemaan liittyen silmälasit, viikset, kruunun tai muuta sellaista. Kun kaikki ovat valmiina, otetaan leirin ryhmäkuvata vaihtoehtoisesti jokainen ottaa selfien haluamiensa leiriläisten kanssa.



Iltaohjelma

Iltaohjelman valmistelusta ja toteutuksesta vastaavat isokset. Iltaohjelma voi sisältää leikkejä, laulua ja sketsejä. Ohjelman suunnitteluun ja valmisteluun on hyvä varata leuiltu aikaa. Suunnitelman tarkastaa leirin ohjaaja. Hyvän juontajan merkitys on tärkeä iltaohjelman onnistumiseksi.

Jack, Joe ja Bill -sketsi loppu- tai iltaohjelmaan

Hahmoja+statisteja: 3 - 3

Kesto: 2 - 5 minuuttia

Tarvikkeet: harjoja, cowboy-roolivaatteet, sketsistä riippuen hammastahna tai Tupla-patukka.

Jack, Joe ja Bill ovat kolme cowboyta, jotka saapuvat lavalle ratsastaen harjanvarsilla ja esim. laulaen Ponileikin laulun alkua.

Aikaansa edellä

Jack: My name is Jack!

Joe: My name is Joe!

Bill: My name is Bill!

Jack: Bill, paljonko kello on?

Bill: (esimerkiksi) Kymmentä yli kahdeksan.

Jack ampuu Billin ja Bill kaatuu maahan.

Joe: Jack, miksi ammuut Billin?

Jack: Kello on vasta yhdeksää yli, hän oli aikaansa edellä.

Hän tiesi liikaa

Jack: My name is Jack!

Joe: My name is Joe!

Bill: My name is Bill!

Jack: Bill, paljonko on kaksi plus kaksi?

Bill: Neljä.

Jack ampuu Billin ja Bill kaatuu maahan.

Joe: Jack, miksi ammuut Billin?

Jack: Koska hän tiesi liikaa.

Tupla

Jack: My name is Jack!

Joe: My name is Joe!

Bill: My name is Bill!

Jack ampuu muutta mutkitta Billin ja Bill kaatuu maahan.

Joe: Jack, miksi ammuut Billin?

Jack (vetää Tupla-patukan taskustaan):

Koska Tuplasta riittää vain kahdelle.

Pepsodent

Jack: My name is Jack!

Joe: My name is Joe!

Bill: My name is Bill!

Jack ampuu Billiä, mutta Bill ei kuole.

Joe: Bill, mikset kuollut?

Bill (vetää hammastahnan taskustaan):

Koska Pepsodent ehkäisee

reikiintymistä.

Lauluehdotuksia

Iso tai pieni (Jippii-laulu)

Evankeliumi (Simojoki)

Toimivat kädet (Simojoki)

Milloinkaan en käänny pois (Simojoki)

Supermies ja prinsessa (Muskaritädit,

löytyy Youtubesta)

Usko (Jukka Salminen)



Muistiinpanoja

Donkkis Big Night

DBN on työmuoto jolla haluamme palvella seurakuntia. Kurkkaa DonkkiNetistä mistä on kyse ja ota yhteyttä.

www.donkki.net
junnuty@sekl.fi



Palaute

Olemme nyt tehneet ensimmäistä kertaa Donkin rinnalle leiriopasta. Annathan siitä palautetta, niin tehdään tästä vieläkin parempi ensi vuonna.

junnuty@sekl.fi

